БОЛЬШОЙ СПИСОК СЮЖЕТОВ РОЛЕВЫХ ИГР

Пособие для игровых мастеров, версия 2
Автор: С. Джон Росс

То, что вы прочтёте дальше, всего лишь кучка пустяков — моя коллекция сюжетов для ролевых игр в абстрактной форме. Я собрал её, изучив сотни опубликованных приключений по всем системам, включая ушедшие из печати в мир иной, и постарался свести это всё к общему знаменателю. Здесь приведены субъективные и порой избыточные результаты. Тем не менее, я заглядываю в этот список, когда захожу в тупик в поисках свежего замысла для следующей сессии — независимо от того, что за кампанию я провожу. Это помогает не скатываться в тематическую колею, а этого я больше всего не люблю. Даст бог, мой список и вам послужит похожим образом.

Примечание: «сюжеты» расположены в алфавитном порядке по названию[1]. Поскольку названия произвольны, особой пользы в этом нет. А если вам нужны шекспировские пятиактные что-то там, сюжетные деревья, человек-против-себя и прочее высоколитературное словоблудие, читайте Writer’s Digest. Тут вам не Оксфорд.

Полезный совет!

Не паникуйте. Многие игровые мастера обращаются к Большому Списку лишь тогда, когда они *уже запаниковали*. Но пока что не стоит себя казнить! В частности, не нужно чересчур суетиться по поводу сюжета, как делают многие мастера. Все фабулы, приведённые здесь, предлагают простой проверенный на практике *каркас,* а это *единственное*, для чего нужен сюжет в ролевой игре. Пользуйтесь *преимуществами среды*, большинство которых проистекает из *героя*, а не сюжета. Только в РИ есть настоящая возможность отождествить себя с вымышленным персонажем и непосредственно прочувствовать его переживания. Лучше всего, если вы будете описывать приключения схематично. Любой сюжет, выходящий за рамки простейшего каркаса, будет *отвлекать* внимание от персонажей, а это всё равно что распиливать мост на дрова. Всё, что вам нужно — плыть по течению и получать удовольствие от игры на публику. Расслабьтесь. Играйте.

© 1999, 2002, Сэмюэл Джон Росс. Полезный совет закончился, и вы забрели в Унылую Правовую Зону! Еее!

[1] *Имеются в виду оригинальные названия на английском. - прим. пер.*

В ГРОЗУ И В КОНУРЕ УЮТНО (Any Old Port in a Storm)

В поисках укрытия от стихии или другой угрозы герои находят нору, в которую можно забиться. Они понимают, что наткнулись на что-то тайное, опасное или сверхъестественное, и чтобы заслужить покой, сперва с этим придётся разобраться.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- В убежище находится причина угрозы, которой герои пытаются избежать.
- В убежище находится **Тайная база** (см.)
- Герои вынуждены бороться не только за приют, но и за свои жизни.
- Найденное место — настоящее убежище, но героям там не рады. Им приходится завоёвывать умы и сердца, чтобы получить право на ночлег.

ЛУЧШЕ ПОЗДНО, ЧЕМ НИКОГДА *(Better Late Than Never)*

Пришли какие-то злодеи и натворили каких-то злодейств. Герои не врубились в ситуацию. Теперь злодеи уже отчалили, а герои прознали об их отходе как раз вовремя, чтобы успеть догнать злодеев прежде, чем те скроются в своём логове, своей родной стране, за линией фронта и т.п.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Злодеи сбежали, угнав транспортное средство, с которым герои управляются лучше них.
- Злодеи сворачивают, буквально или метафорически, на некий обходной путь в попытках скрыться из виду или слиться с окружением, которое зачастую враждебно к героям.
- Когда злодеи пересекут финишную черту приключения — перейдут границу государства, совершат гиперпрыжок и т.д. — дальнейшее их преследование станет невозможным.

ШАНТАЖ *(Blackmail)*

Провернув аферу или раскопав что-то в прошлом героев, антагонист приобретает нечто, чем можно размахивать перед героями и заставлять их танцевать. Подойдёт любая угроза от физической до социальной, но ключевое условие в том, что злодей располагает чем-то — пусть даже информацией — чего нет у других. Итак, злодей дёргает героев за ниточки, заставляя делать их то, что они не хотят. Герои должны разорвать цикл шантажа и лишить злодея его преимущества, при этом удовлетворяя его прихоти в процессе.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Сюжетная завязка строится на том, что герои оказывают злодею какую-то услугу, которая позволяет получить над ними преимущество. Цинично, да.
- Чтобы достичь цели, герои должны вступить в контакт с другими персонажами, которых тоже как-то используют.
- Жертвами являются не сами герои, а те, кто им небезразличен, или те, чья защита — их долг.

ПРОНИКНОВЕНИЕ СО ВЗЛОМОМ *(Breaking and Entering)*

Цель миссии: попасть в опасное место и найти какую-то чрезвычайно необходимую приблуду или важную персону. Для этого нужно преодолеть местную защиту.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Цель — не получить нечто, а уничтожить или вмешаться в процесс: отключить генератор силового поля, убить злого правителя, остановить сотворение заклинания, разрушить планы вторжения, закрыть портал.
- Цель переместилась.
- Цель — информация, которую нужно передать в эфир или каким-то образом извлечь из области, как только герои её найдут.
- Задание нужно выполнить, не поднимая тревоги и не привлекая внимания.
- Герои не подозревают, что место опасно.
- Герои должны заменить что-то чем-то другим.

ЗАХВАТ ФЛАГА *(Capture the Flag)*

Герои должны зачистить некую военную цель для хороших парней. В целевой зоне находятся плохие парни, которых идея зачистки не вдохновляет. Фундаментальный тактический сценарий.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Герои должны набрать и/или обучить отряд для совместного выполнения задания.
- Герои работают с искажёнными разведданными, целевая область отличается от описания.
- Герои должны согласовать свои действия с группой союзников. Вероятно, для этого придётся прекратить соперничество.
- В целевой области находится мирное население, легко разрушаемый груз или другие ценности, которые не должны пострадать в пылу сражения.

СНЯТИЕ ПОРЧИ *(Clearing the Hex)*

Существует место, где обитает что-то нехорошее. Чтобы хорошим ребятам жилось спокойно, герои должны зачистить это место, планомерно расправляясь с угрозой.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Зло невозможно победить в прямом столкновении.
- Герои должны узнать больше об опасности, чтобы разрешить проблему.
- Дом с привидениями. Заражение инопланетными организмами. Дикий лес.

ОТРАДА КОПАТЕЛЯ *(Delver's Delight)*

Герои — искатели сокровищ, которые прознали о руинах, заполненных драгоценностями. Они отправляются исследовать руины, и должны будут справиться с их сверхъестественными обитателями, чтобы заполучить сокровища и выбраться живьём.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Сокровище само по себе представляет опасность.
- Сокровище лежит не в руинах, а где-то на просторах дикой природы, или же спрятано в каком-то обитаемом месте.
- Сокровище по праву принадлежит кому-то ещё.
- У сокровища обнаруживается наличие собственной воли.

ФИОЛЕТОВЫЕ НЕ ЕШЬТЕ *(Don't Eat the Purple Ones)*

Герои терпят бедствие (напр., садятся на мель) в незнакомой местности и должны выжить, найдя еду и укрытие, а затем позаботиться о возвращении домой.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Героям необходимо выживать только на протяжении недолгого времени, пока не прибудет помощь, или пока не удастся починить корабль и/или радио, или что-то в этом духе. Иногда в «ремонтных» сценариях героям требуется разузнать что-то о местном окружении, чтобы ремонт стал возможным.

ЭЛЕМЕНТАРНО, ВАТСОН *(Elementary, My Dear Watson)*

Совершено преступление или чудовищное злодеяние, и герои должны его раскрыть. Нужно допросить свидетелей и собрать улики, проследив, чтобы свидетели остались в живых, а улики не украли и не уничтожили. Затем герои должны составить доказательство, чтобы представить его властям, или свершить правосудие самостоятельно.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Герои работают над оправданием несправедливо обвинённого. Возможно, обвиняют даже их самих.
- Героям приходится работать рука об руку с особым следователем или же они иначе обременены каким-то нежелательным союзником.
- Посреди расследования героев отстраняют: их приглашение или право расследовать дело отозваны. Это может быть результатом политического манёвра антагониста.
- Развязка происходит в зале суда или другом месте для судебных разбирательств.
- Масштаб для этого класса приключений может сильно варьироваться от убийства в маленьком городке до скандала с загрязнением целой планеты.

Полезный совет!

Удваиваем ставки. Простой и удобный способ — игра-хамелеон, где на этапе завязки приключения игрокам рассказывают одну историю, а в итоге они оказываются совсем в другой. Иногда это будет естественный и бесхитростный переход: к примеру, сценарий «Фиолетовые не ешьте» станет хорошей завязкой для «Полосы препятствий», а «Куда уж страннее, мама» — это логичная подводка к «Ящику Пандоры». Иногда смена обстановки может оказаться спланированной и злонамеренной, например, когда НИПы продают одно приключение под видом совершенно иного. Впрочем, это тоже может быть своего рода простодушием, если самих НИПов обвели вокруг пальца или если они попросту отчаянно нуждаются в помощи и боятся, что никто не захочет иметь дело с реальной проблемой.

СЛУЖБА СОПРОВОЖДЕНИЯ *(Escort Service)*

Герои сопровождают важную персону или ценный груз, которые нужно доставить в безопасное место, законному владельцу и т.п. Героям предстоит опасное путешествие, в ходе которого одна или несколько фракций, а также злой рок и капризная фортуна попытаются лишить их того, что они оберегают.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Объект или персонаж создают проблемы, пытаются сбежать или увести партию в сторону.

- Адресат уничтожен или выкуплен врагом, и героям приходится самостоятельно делать всю работу, которую адресат или охраняемый объект должны были выполнить по прибытии.
- Сопровождаемый персонаж — политический ренегат.
- Благополучное прибытие в точку назначения не завершает историю. Героям приходится торговаться, используя охраняемый объект как залог, например, обменивать заложника на денежный выкуп.
- Герои должны защищать цель так, чтобы цель *об этом не догадывалась*.

КРЕПКИЕ ХОЗЯЙСТВЕННИКИ *(Good Housekeeping)*

Героев ставят по главе крупного учреждения (торговой компании, феодальных владений, ЦРУ), и, несмотря на недостаток опыта в таких делах, они должны обеспечить его работу и процветание.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Героев вызывают, так как вскоре произойдёт что-то масштабное, и старая гвардия хочет выйти из игры.
- Крестьяне, соседи, сотрудники, прочие возмущены приходом героев — предыдущее начальство все любили, да и способ передачи власти со стороны выглядит некрасиво.

ПОМОЩЬ УЖЕ В ПУТИ *(Help Is on the Way)*

Персонаж (религиозная группа, народ, галактика) оказывается в опасной ситуации, которую без спасательной операции не переживёт. Герои берутся за дело. В некоторых сценариях для завязки сойдёт просто крик вдалеке или искажённый сигнал бедствия.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Жертва (жертвы) находится в заложниках или в блокаде вражеских сил, и героям предстоит разобраться с захватчиками или прорвать блокаду.
- Есть угроза, что любые попытки спасения забросят спасателей в тот же котёл, что и спасаемых, усугубив проблему.
- Спасаемые — не люди, а животные, роботы или что-то иное.
- Жертва не осознаёт, что нуждается в спасении, полагая, что делает нечто разумное и/или безопасное.
- Угроза вообще не исходит от каких-либо злодеев — это может быть природная катастрофа, ядерная авария или вспышка заболевания.
- Спасаемые не могут покинуть место, где они находятся; в квестовой локации требуется разобраться с чем-то чрезвычайно важным, что нельзя переместить.

- Герои начинают приключение среди терпящих бедствие. Им необходимо выбраться и собрать силы или ресурсы, чтобы вернуться и продолжить вышеописанное.

ТАЙНАЯ БАЗА *(Hidden Base)*

Во время путешествия или исследования герои натыкаются на логово злодеев, которые готовят Большое Злодейство. Героям нужно либо найти способ сообщить о беде хорошим парням, либо пробраться внутрь и устранить угрозу самостоятельно, либо сделать и то, и другое.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Герои должны выяснить, как использовать местные ресурсы, чтобы защитить себя или повысить свои шансы против обитателей локации.

СКОЛЬКО ЗА ЭТУ ШТУКОВИНУ? *(How Much for Just the Dingus?)*

В определённой области располагается нечто важное и ценное. Герои или их наниматели хотят это получить, но к тому же стремятся одна или несколько других группировок. Получить предмет удастся лишь тому, кто сможет перехитрить и обогнать всех остальных, наилучшим образом разобраться с местным населением и узнать о цели как можно больше. У каждой из соперничающих группировок свои намерения и ресурсы.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Местные требуют, чтобы соперничающие фракции собрались перед ними на товарищеских началах и изложили свои доводы.
- Ценный объект находился в пути куда-то, но транспорт или курьер потерпел крушение или пропал.

Полезный совет!

Отдайтесь во власть образов. Я описал фабулы типично вещественным языком жанра action-adventure, поскольку это классическая форма ролевых приключений, но даже если вы играете на другом уровне, вы всё равно можете раскрыть потенциал списка. Просто помните: любые предмет, место, противник на самом деле можно превратить в фрагмент информации, персонажа или нездоровую атмосферу, равно как и космическая станция может стать подземельем, а осадок магической субстанции — отпечатком пальца.

ПРОШУ ПРОЩЕНИЯ? *(I Beg Your Pardon?)*

Герои занимаются своими делами, но на них вдруг нападают или чем-то им угрожают. Никто из героев не понимает, в чём дело. Им предстоит раскрыть тайну мотивов нападающих, в процессе отбивая новые атаки. Чтобы разобраться с проблемой, нужно смекнуть, что к чему.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- У героев есть что-то, нужное плохим парням — но они могут этого не понимать.
- Плохие парни мстят за соотечественника, погибшего в предыдущем приключении.
- Плохие парни принимают героев за кого-то другого.

КАКОЙ ВИЛКОЙ ЕДЯТ ЭЛЬФА? *(Long or Short Fork when Dining on Elf?)*

Герои стоят во главе дипломатической миссии, которая пытается установить (или укрепить) торговые или политические взаимоотношения с незнакомым обществом. Всё, что требуется от героев — провести день или около того среди неизвестных обычаев и никого не оскорбить… правда, информация, которой они располагают, разрозненa и полна опасных заблуждений.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Героев избрал кто-то, знающий об их неподготовленности — например, НИП, который намеренно саботирует работу. Вероятно, придётся прищучить негодяя, чтобы предотвратить катастрофу.

СМОТРЕТЬ МОЖНО, ТРОГАТЬ НЕЛЬЗЯ *(Look, Don’t Touch)*

Герои ведут наблюдение: шпионят за кем-то, собирают информацию о диком звере, разведывают новый сектор. Независимо от масштаба сценария главный конфликт — по крайней мере, в начале — ограничение, согласно которому герои могут только смотреть, слушать и усваивать информацию. Им запрещено вступать в контакт или раскрывать себя.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Цель попадает в беду, и героям приходится решать, нарушать ли запрет на контакт, чтобы организовать спасение цели.

РОЗЫСК *(Manhunt)*

Кто-то пропал — сбежал, потерялся или просто давно не звонил домой. Кто-то скучает по пропавшему или нуждается в его возвращении. Героев вызывают, чтобы найти и вернуть пропавшего.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Пропавший был похищен, возможно, именно с целью заманить героев.
- Цель представляет опасность и сбежала из учреждения, предназначенного для защиты населения.
- Цель представляет ценность и сбежала из места, рассчитанного на её комфортное, безопасное и сподручное содержание.
- У цели есть причина ухода, которая вызовет сочувствие у героев.
- Цель случайно попадает в качестве протагониста или жертвы в другое приключение, которое затем предстоит пройти героям.
- Пропадает не отдельная личность, а целая экспедиция или группа странников.
- Цель не пропадает и не сбегает — героев наняли для того, чтобы просто отследить эту личность, возможно, под ложным предлогом.

Полезный совет!

Удваиваем ставки, часть вторая. В некоторых особенно крутых приключениях две отдельные или тематически близкие фабулы сплетаются вместе. Простой способ это реализовать — сделать один из сюжетов вещественным, а другой — личностным. Таким образом, лишь в одном сюжете будут требования к местоположению персонажей, а второй можно будет разыграть где угодно. Например, героев нанимают для сопровождения принца на дипломатическую встречу, где он сможет предстать перед народом и положить конец войне — простой и вещественный пример «Службы сопровождения». Однако по пути герои осознают, что бедняга полон суицидальных мыслей, потому что государственные дела погубили его личную жизнь, и теперь им придётся предотвратить самоубийство принца, либо решив проблему, либо убедив его взвалить на себя груз ответственности — личностный и метафорический пример «Немного профилактики».

ПОТЕРЯ ПАМЯТИ *(Missing Memories)*

Один или несколько героев пробуждаются, ничего не помня о недавнем прошлом, и обнаруживают, что они в какой-то беде, сути которой не понимают. Герои должны найти причину потери памяти и решить все проблемы, с которыми столкнутся в процессе.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Потерявший память герой по собственной воле подавил или стёр воспоминания, и по мере продвижения он понимает, что ликвидирует свою же работу.

КУДА СТРАННЕЕ, МАМА *(Most Peculiar, Momma)*

Происходит нечто одновременно неладное и необъяснимое — в городе вспыхнула расовая ненависть, пропало электричество, истощились запасы пива, в июле пошёл снег, вдруг оказалось, что полёт «Вояджера» ещё кого-то волнует, толпы инопланетян пожрали весь сыр — и это причиняет сильное беспокойство массе народа. Герои должны отследить источник феномена и прекратить безобразие.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Герои оказываются каким-то образом непреднамеренно ответственными за всё происходящее.
- То, что изначально кажется одной проблемой — технологической, личностной, биологической, химической, магической, политической и т.д. — на самом деле носит совсем другой характер.

НИКТО ДАЖЕ НЕ ЗАМАРАЛСЯ *(No One Has Soiled the Bridge)*

Героям поручено защищать одну ключевую область — что угодно, от горного перевала до солнечной системы — от неминуемого или предполагаемого нападения. Им нужно спланировать защитную стратегию, выставить дозоры, установить ловушки и т.д., а затем расправиться с противником, когда он появится.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Разведданные героев оказываются искажёнными, но действия согласно новым данным могут оказаться более опасными — однако опасным может быть и бездействие, и героям придётся делать выбор или искать компромисс.
- Герои узнают, что противник желает уничтожить охраняемое место по причине, достойной сочувствия.

НЕ В КАНЗАСЕ *(Not in Kansas)*

Герои занимаются своими делами, когда что-то переносит их в незнакомое место. Им необходимо выяснить, где и почему они находятся и как оттуда выбраться.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Героев поместили сюда намеренно, чтобы они помогли кому-то в беде.
- Герои попали сюда случайно, в результате побочного эффекта чего-то странного и неизведанного.
- Некоторые противники героев переместились вместе с ними — или отдельно — и теперь им предстоит сойтись на новом поле битвы, а также разъяснить, кто здесь хорошие парни, тем, кто не при делах.

НЕМНОГО ПРОФИЛАКТИКИ *(Ounces of Prevention)*

Злодей или некая организация готовится совершить что-то нехорошее, а герои получают что-то вроде наводки. Им предстоит навести справки об этом событии, а затем его предотвратить.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Первоначальная наводка была ложным следом, чтобы отвлечь героев от настоящей проблемы.
- Одновременно надвигаются две нехороших штуки, и видимого способа разобраться с обеими нет — что же выбрать?

ЯЩИК ПАНДОРЫ *(Pandora's Box)*

Кто-то сунул нос, куда не следует, или открыл портал в Злодейское Измерение, или проломил стену окружной тюрьмы, или призвал в особняк древнее вавилонское божество. Прежде чем у героев возникнет даже мысль об источнике проблем, им предстоит разобраться с кучей бед, которые уже выбрались на волю: монстры, мстительные старые враги, любопытные инопланетяне, которым машины (горожане, гамбургеры из макдака) кажутся похожими на еду, и т.д.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- У героев не получится просто замести выпущенные наружу беды под ковёр — чтобы завершить приключение, им придётся всю эту дрянь собрать и запихнуть туда, откуда она вылезла.
- Героев забрасывает прямо в источник напасти, и им придётся решить проблемы по ту его сторону, прежде чем вернуться на эту.
- Чтобы залатать дыру, необходимы тайная книга, код или другой редкий элемент; возможно, хватит и парня, который её открыл.
- У этого сюжета есть близкий родственник — типичная история «кто-то отправился в прошлое и напортачил с нашей реальностью».

В ПОИСКАХ СВЕРКАЮЩЕЙ ФИГНИ *(Quest for the Sparkly Hoozits)*

Кому-то нужен некий предмет, чтобы завершить пророчество, вылечить монарха, предотвратить войну, исцелить болезнь, ну или что вам на ум придёт. Герои должны эту вещь найти. Часто это какая-то древняя фигня. Загадочная фигня. Могущественная фигня. Героям нужно узнать о ней побольше, чтобы её разыскать, а затем забрать её из… ну, где она там.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Когда предмет находят, он оказывается дефектным. Один из самых раздражающих и неприкольных сюжетных поворотов на свете.
- Кто-то уже владеет предметом или недавно его похитил, возможно, имея законные притязания или причины.
- Цель квеста — это какая-то информация, идея или субстанция, а не конкретный предмет.
- Герои должны действовать под прикрытием или иным образом внедриться в некую группу или сообщество, добывая предмет хитростью или украдкой.

СВЕЖЕНЬКИЕ РУИНЫ *(Recent Ruins)*

Город, замок, звездолёт, аванпост или иное творение цивилизации лежит в руинах, хотя совсем недавно это было славное местечко. Герои должны войти в руины, исследовать их и понять, что произошло.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Что бы ни разрушило это место — злодеи, радиация, монстры, призраки, новая раса — оно всё ещё несёт угрозу. Герои должны спасти мир.
- Обитатели места разрушили его сами.
- «Руины» — на самом деле брошенный корабль или звездолёт, который недавно обнаружили.
- Руины — это город-призрак, на который герои натыкаются во время путешествия, хотя если судить по картам, город цветёт и пахнет.

ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ *(Running the Gauntlet)*

Герои должны пройти через опасную область, при этом не дав себя убить, ограбить, заразить болезнью, унизить, опозорить или перековать никому и ничему из того, что там находится. Проблемы, с которыми они сталкиваются, редко персонифицированы — сама местность играет роль злодея в этом приключении.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Местность вообще не таит никаких опасностей, а все угрозы — это на самом деле попытки вступить с партией в контакт теми или иными средствами.

Полезный совет!

Сбейте себя с толку. Ваши игроки по-любому это сделают, так что потренируйтесь заранее. Возьмите два случайных тезиса из Большого Списка и сделайте из них приключение. Неважно, что выпадет — первый тезис будет завязкой, а второй — содержанием приключения. Один и тот же тезис выпал дважды? Берите! У двух сюжетных слоёв может быть похожая структура, но сильно различающиеся детали или истоки.

САФАРИ *(Safari)*

Герои на выездной охоте, их задача — поймать или убить ценнейшую неуловимую тварь. Им придётся иметь дело со средой обитания твари, её способностью избегать столкновений и, вероятно, боевыми навыками.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Тварь невосприимчива к оружию и снаряжению героев.
- Какие-то люди активно оберегают тварь.
- Логово твари может завести героев в другое приключение.

ОЧКО КОМАНДЕ ХОЗЯЕВ *(Score One for the Home Team)*

Герои участвуют в гонке, соревновании, турнире, охоте за барахлом или другом добровольном виде спорта. Естественно, они должны победить.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Другие участники не так честны, и герои должны пересилить их попытки выиграть обманом.
- Герои участвуют в соревновании по более глубокой причине, чем победа, например, чтобы обеспечить безопасность другого участника, проследить за кем-то или просто попасть в то место, где проходит событие.
- Героям не нужна победа, они лишь хотят, чтобы не победил злодей.
- Соревнование представляет собой тщательно продуманное испытание способностей героев, например, перед вступлением в некую организацию.
- Погибнуть в соревновании оказывается проще, чем предполагалось.

ШТАЛАГ-23 *(Stalag 23)*

Герои оказываются в заключении и должны организовать побег, преодолев охрану, автоматические меры безопасности и географическую изолированность своей тюрьмы.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Что-то произошло во внешнем мире, и из-за этого охрана расслабила булки.
- Герои — не простые заключённые, их наняли протестировать тюрьму.
- Другие заключённые решают поднять тревогу из вредности или желания отомстить.
- Герои работают под прикрытием, следя за заключённым, но их по ошибке принимают за настоящих осуждённых и удерживают в камере.
- У героев есть ограниченный запас времени, чтобы сбежать и добраться до начала другого квеста за пределами тюрьмы.

ГОНИ В МЕМФИС БЕЗ ОСТАНОВОК *(Take Us to Memphis and Don't Slow Down)*

Герои находятся на борту транспортного средства, полного людей — корабль Ост-Индской компании, круизный лайнер, паром, звездолёт дальнего следования — которое угоняют. Пока цивилы хлопают ушами, герои должны действовать.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Угонщики оказываются правительственными агентами на каком-то мудрёном задании, и герои вынуждены выбирать сторону.
- Есть какая-то дополнительная угроза, которую угонщики не осознают. Любую попытку убеждения они расценивают как уловку.
- Цивилы никак не помогают, а то и открыто враждебны к героям, поскольку думают, что те только усугубляют ситуацию.

ХУЛИГАНЫ *(Troublemakers)*

Какой-то засранец, или шайка засранцев, или несколько шаек, затевает суматоху: тревожит соседей, отравляет водоёмы или иным образом создаёт проблемы. Герои должны отправиться в проблемное место и прикрыть лавочку.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Причинять вред возмутителям спокойствия нельзя. Герои должны принять их в целости и сохранности.
- Плохиши подготовили что-то скрытое и опасное в качестве страховки на случай, если их арестуют.

- Возмутитель спокойствия — некий монстр или опасное животное (или разумное существо, которое все считают монстром или животным).
- Возмутитель спокойствия — уважаемый общественный деятель, высшее должностное лицо или кто-то другой, кто злоупотребляет властью, и герои могут столкнуться с враждебностью со стороны обычно готовых помочь людей, которые отказываются верить в то, что негодяй — на самом деле негодяй.
- Баланс сил таков, что проблема консервируется, и героям нужно выбрать сторону, чтобы склонить чашу весов и всё наладить.
- Проблема носит дипломатический или политический характер, и героям нужно добиться мира, а не войны.

НЕИЗВЕДАННЫЕ ВОДЫ *(Uncharted Waters)*

Герои — первопроходцы, их задача — вступить на неисследованную территорию и оценить её. Само собой, работа не ограничится наблюдением и зарисовками местной фауны: что-то там есть. Что-то удивительное и грозное.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:

- Либо местность опасна сама по себе — и тогда героям одновременно предстоит играть в National Geographic и стараться выбраться, сохранив конечности, рассудок и банковский счёт — либо местность диковинна и представляет большую ценность, но что-то другое чрезвычайно заинтересовано в том, чтобы об этом никто не узнал.
- Прочие потенциальные конфликты предполагают повреждение транспорта или средств связи героев — в этом случае сценарий переходит в «Фиолетовые не ешьте».

Полезный совет!

Наконец, вот вам **Малый Список Примерно Универсальных Сюжетных Поворотов, Которые Работают Практически с Любым Сценарием:**

- ➢ Героям приходится действовать рука об руку с персонажем или организацией, с которыми они бы предпочли не корешиться — с теми, кто в обычной ситуации окажется их соперником или злодеем, или просто самовлюблённым умником, которого прислали якобы на подмогу, и т.д.
- ➢ Жертвы на самом деле — злодеи, а злодеи на самом деле — жертвы.
- ➢ Герои встречают других персонажей, которые могут помочь, но не станут, пока герои не согласятся помочь им с их собственными проблемами.
- ➢ Злодеем оказывается кто-то, кого герои знают лично, возможно, даже уважают или любят, или на чью удочку попадаются в ходе истории.

- ➢ Герои должны выполнить задачу, не применяя насилие или с особой осторожностью.
- ➢ Герои должны преуспеть, не имея доступа к власти, оборудованию и другим ресурсам, которыми они привыкли располагать.
- ➢ Злодей появляется снова и снова.
- ➢ Другая группа, сравнимая с партией героев, провалила квест ранее, и их тела, оборудование и т.п. содержат подсказки, которые помогут героям справиться с задачей.
- ➢ Поблизости есть персонажи не при делах, которые должны оставаться в безопасности, пока герои разбираются с приключением.
- ➢ Приключение начинается спонтанно, без предупреждения и постановки задач; герои оказываются в гуще действия в первой же сцене.
- ➢ Героям приходится притворяться кем-то другим, или собой, но с совершенно иными привязанностями, качествами или вкусами.
- ➢ Герои не могут поспеть везде и вынуждены выбирать: какое зло пресекать? Каких невинных спасать? Какие ценности и идеалы отстаивать?
- ➢ Герои должны пожертвовать собой, или пострадают другие.
- ➢ Героев не просят решить проблему, лишь оказать помощь в контексте более крупной проблемы — доставить груз припасов, выкрасть нуждающегося в лечении пациента и т.п.
- ➢ Один из героев — очевидный или предполагаемый пропавший наследник, часть пророчества, вулканическое божество, или же какой-то иной избранный и/или марионетка, и это причина, по которой герои должны выполнить квест.
- ➢ Есть другая группа подобных героям персонажей, которые соревнуются с ними в том же приключении, вероятно, с совершенно иными целями.

ЗАГЛЯДЫВАЯ СНАРУЖИ *(We're on the Outside Looking In)*

Любой из базовых сценариев в этом списке может быть перестроен так, чтобы герои оказались как бы снаружи. Герои либо сопровождают других персонажей в ходе такого сценария, часто будучи призванными защитить сценарий извне, что ли, либо занимаются своими делами, когда появляются другие занятые в сюжете, и героям приходится выбирать сторону или просто обороняться. Например: если разыгрывается «В грозу и в конуре уютно», герои могут уже наслаждаться укрытием, или даже быть его коренными обитателями, когда прибывает группа незнакомцев. Если применяется вариант «героям тут не рады», то герои могут оказаться единственным голосом разума, который утихомирит религиозный пыл, расовые предрассудки, нетерпимость к уродству, или иной источник конфликта.

Типичные мотивы и сюжетные повороты:
Герои оказываются в приключении на принимающей стороне. Возьмите любой из сюжетов и выверните наизнанку, поместив героев в то положение, где обычно находятся НИПы, злодеи, беглецы и так далее. Теперь охотиться будут не они, а на них. Теперь они будут не что-то исправлять, а стараться, чтобы не исправили их самих (ой). Как вариант, не меняйте канву, но поставьте с ног на голову сюжетные повороты, сделайте их ещё более повёрнутыми — ну, или непривычно НЕ повёрнутыми.

ПОСВЯЩЕНИЕ

Большой Список Сюжетов РИ посвящается множеству энтузиастов, которые рассказывали мне, как он им помог, а особенно тем, кто помогал сделать его лучше — это Питер Барнард, Колин Кларк, Дэвид Лотт, Джейсон Паккетт, Марк Рис, Кэрри Шутрик и Джефф Яус, а также несколько загадочных персонажей, которые так и не раскрыли своих лиц. Всё это во славу игровых мастеров, что тратят массу времени, чтобы порадовать своих игроков хорошей игрой.